A-PDF Image To PDF Demo. Purchase from www.A-PDF.com to remove the watermark

Printed in Japan
Stampato in Giappone

NES-2U-UKV

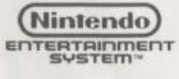
GAUNTLET II™

MINDSCAPE INT

®

This seal is your assurance that Nintendo® has reviewed this product and that it has met our standards for excellence in workmanship, reliability and entertainment value. Always look for this seal when buying games and accessories to ensure complete compatibility with your Nintendo Entertainment System™.

This Game is
Licensed by Nintendo®
for play on the



Nintendo and Nintendo Entertainment System are trademarks of Nintendo.

Gauntlet II™ Atari Games Corp.
Program copyright © 1990 Tengen.
All rights reserved.
Printed in Japan.

Mindscape International
The Coach House
Hooklands Estate · Scaynes Hill
West Sussex RH17 7NG
England

The Game

Step back into the mazes of the Dark Dungeons with Thor, Thyra, Questor, and Merlin. With over 100 new mazes to explore, experience all the action, graphics, and sound of the arcade. Use your powers to fend off your old enemies – ghosts, grunts, demons, lobbers and sorcerers – along with a couple of new ones. As you delve deeper into the dungeons, you'll become enthralled with the world of *Gauntlet II*.

Selecting a Character

After the title screen, the copyright/character selection screen appears. At the bottom of the screen, the current character for each player is listed from left to right, starting with player 1. Each player selects their desired character with the control pad. Press up to select the Warrior, press down to select the Wizard, press left to select the Elf, or press right to select Valkyrie. Press any button to start the game after all players have selected their characters. To bring additional players into a game already in progress, press the A button on the new player's controller.

For three- or four-player games, you will need the NES Satellite™ or NES Four Score™. The NES Satellite and NES Four Score are both four-player adaptors made by Nintendo®.

Playing the Game

Search through as many mazes as you can, picking up treasures, potions and magic amulets. You have unlimited fire power, so fire at will (be sure to get the monster generators as well as the monsters). Players are immune to other players' shots, except as indicated on certain levels. Each player begins the game with 2000 Health points. You lose Health as time elapses, and by taking hits from monsters. Health is regained by picking up food and cider – as long as it isn't poisoned! When your health runs out, your character will die.

The Heroes

THOR the Warrior
ARMOUR: Tough skin – eliminates 20% of damage.
SHOT POWER: Excellent – twice normal power.
HAND TO HAND: Excellent (Battle Axe) – can destroy monster generators.
MAGIC POWER: Poor – damages most monsters, no generators.

THYRA the Valkyrie
ARMOUR: Shield – eliminates 30% of damage.
SHOT POWER: Poor.
HAND TO HAND: Good (Sword) – can destroy monster generators
MAGIC POWER: Moderate – damages most monsters and generators.

MERLIN the Wizard
ARMOUR: None.
SHOT POWER: Good.
HAND TO HAND: Poor (No Weapon) – cannot destroy monster generators.
MAGIC POWER: Excellent – damages all monsters and generators.

QUESTOR the Elf
ARMOUR: Leather – eliminates 10%.
SHOT POWER: Poor.
HAND TO HAND: Moderate (Dagger) – cannot destroy monster generators.
MAGIC POWER: Very Good – destroys almost all monsters and generators.

Villains

Monsters pour out of generators which are found throughout the dungeons. Each generator creates a specific type of monster. There are three levels of generators: depending on the strength of the generator, the monsters it produces can be killed with one, two or three hits. Shoot the generators to destroy them.

Ghosts: Stay away from ghosts – they will hit you only once, doing a lot of damage, and then disappear. You should shoot ghosts, as you cannot fight them hand to hand.

Grunts: Grunts will run up to you and hit you over and over with their clubs. Shoot them, or fight hand to hand by pressing the control pad in their direction as they approach.

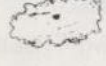
Demons: Demons throw fireballs at you, or bite you over and over if they are close enough. (Fireballs do more damage than bites.) Shoot them or fight hand to hand by pressing the control pad in their direction as they approach.

Lobbers: Lobbers try to hit you by throwing rocks over walls. Since they will run away if you get close, you must either shoot them or trap them in a corner and fight hand to hand.

Sorcerers: Sorcerers try to fool you by disappearing as they move. Your shots cannot damage them when they are invisible. While they are visible, you can shoot them or fight hand to hand.

Death: Death will drain your health, taking up to 200 points, and then die himself. The only way to get rid of death is with magic – don't even think of fighting him hand to hand!

Acid Puddles: Green pools of acid that go after you. They'll hurt you if you touch them.



"IT": When this glowing spinning disk hits you, you become "It". All monsters are attracted to the player who is "It" until you leave the maze or touch another player, who then becomes "It".

The Dragons: Fire-breathing dragons appear rarely but should be approached with caution. You must hit them on the head with a weapon several times to destroy them.

The Dungeons

Around the dungeons there are objects to collect and avoid.

Potions: Give you the magic power to stun or destroy monsters and monster generators. If shot, their effect is less powerful than when they are collected and used.

Special Potions: These behave as normal potions when shot, but give you special abilities if collected. They include:

EXTRA ARMOUR: Increases protection from hits.

EXTRA MAGIC POWER: Increases the effect of all potions.

EXTRA SPEED: Increases the speed of your hero.

EXTRA SHOT POWER: Increases the damage done by your weapon.

EXTRA FIGHT POWER: Increases your hand combat strength.

EXTRA PICK-UP POWER: Increases your carrying ability from six to an unlimited number of items.

Food: Plates of food increase your health by 100 points.

Cider: Provides the same effect as food.

Keys: Use to open doors in walls and locked treasure chests. When collected, 50 bonus points are added to your score. If you do not fight for about half a minute, all of the locked doors will open on their own.

Treasure: 50 bonus points are added to your score when you collect a treasure chest. Some treasure chests are locked and need to be opened with a key; locked treasure chests may contain food, money, a potion, or even Death!

Amulets: Magic devices that give the wearer special abilities for a short time. These abilities include:

INVISIBILITY: Monsters cannot see you.

INVULNERABILITY: Monsters cannot hurt you, but your health decreases twice as fast as normal.

REPULSIVENESS: Monsters cannot stand you and run away.

TRANSPORTABILITY: Allows you to pass through any solid object by running into it.

10 SUPER SHOTS: These shots eliminate all monsters in their path and keep travelling until they hit a wall.

REFLECTIVE SHOTS: These shots bounce off walls, allowing you to shoot around corners.

Treasure Rooms: Treasure rooms appear randomly. When you enter a treasure room, you have a limited amount of time to collect as many valuables as possible. However, you are not allowed to keep the treasure unless you escape from the treasure room before time runs out.

Traps: When you step on these glowing blue patterns on the floor, certain walls will disappear. (These walls may be invisible.)

Transporters: Glowing red tiles on the floor that transport you to the nearest visible transporter. If several transporters are the same distance away, one is chosen at random for your destination. See if you can find ways to influence the direction you take.

Exits: These labeled passageways lead to the next level, or the level specified. Some levels have false exits; others have exits that move around, closing and reopening at another location. If you stall long enough without fighting, all the walls on that level will become exits.

Poisoned Cider: If shot, this will slow monsters down for a short time. If you consume this, you will lose 50 health points.

Poisoned Potions: These behave like poisoned food.

Walls: Most walls are solid, but some walls look a little different and will crumble when shot.

Stun Tiles: When you step on these glowing tiles, they stun your character and then disappear.

Force Fields: These glowing floor sections turn on and off. If you enter a force field while it is turned on, your health will quickly drain. Force fields do not affect monsters, and cannot be destroyed

Controls

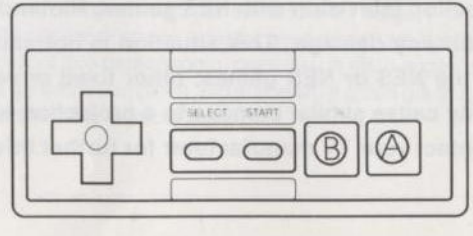
Moves your character in the corresponding direction / Allows you to select a character.

Start Begins the game / Pauses game.

Select Pauses game.

A Button Fires your hero's weapon.

B Button Activates magic power.



⚠ WARNING ⚠

DO NOT USE WITH FRONT OR REAR PROJECTION TV

Do not use a front or rear projection television with your Nintendo Entertainment System ("NES") and NES games. Your projection television screen may be permanently damaged if video games with stationary scenes or patterns are played on your projection television. Similar damage may occur if you place a video game on hold or pause. If you use your projection television with NES games, Nintendo will not be liable for any damage. This situation is not caused by a defect in the NES or NES games; other fixed or repetitive images may cause similar damage to a projection television. Please contact your TV manufacturer for further information.

Il Gioco

Fate un passo all'indietro nei labirinti delle Scure Prigioni Sotterranee con Thor, Thyra, Questor e Merlin. Con oltre 100 nuovi labirinti da esplorare, provate tutta la dinamica, la grafica e i suoni della galleria. Utilizzate i poteri a vostra disposizione per difendervi dai vostri vecchi nemici – fantasmi, brontoloni, demoni, tiratori a pallonetto e maghi – e un paio d'altri nuovi. Man mano che esplorerete le prigioni più in fondo, rimmarrete affascinati dal mondo di *Gauntlet II*.

Come Selezionare un Personaggio

Successivamente allo schermo con il titolo, vedrete comparire lo schermo con i diritti d'autore/selezione del personaggio. Nella parte inferiore dello schermo viene elencato, da sinistra a destra, il personaggio attuale, cominciando dal giocatore 1. Ogni giocatore potrà selezionare il personaggio desiderato con il cuscinetto di comando. Premere in su per selezionare il Guerriero, premere in giù per selezionare il Mago, premere a sinistra per selezionare il Folletto oppure premere a destra per selezionare Valchiria. Dopo che tutti i giocatori hanno scelto il loro personaggio, premere un tasto qualsiasi per iniziare a giocare. Se si desidera far entrare in gioco altri giocatori, a gioco già iniziato, premere il pulsante A nel regolatore del nuovo giocatore.

Per giochi a tre o a quattro giocatori, avrete bisogno del Satellite NES™ oppure del "Four Score NES™". Il Satellite NES ed Il Four Score NES sono entrambi riduttori per quattro giocatori, prodotti dalla Nintendo®.

Come Giocare

Perlustra più labirinti che puoi, raccogliendo tesori, pozioni, ed amuleti magici. Avete a disposizione fuoco illimitato perciò sparate a volontà (oltre ai mostri, fate in modo di prendere anche i generatori di mostri). I giocatori sono immuni dagli spari degli altri giocatori ad eccezione di quanto indicato in certi livelli. Ogni giocatore inizia a giocare con 2000 punti Salute a disposizione. Perderete punti Salute man mano che il tempo passa e facendovi colpire dai mostri. Si riguadagnerà Salute raccogliendo cibo e sidro – a meno che non sia avvelenato! Non appena esaurirete la salute il vostro personaggio morirà.

Gli Eroi

THOR il Guerriero
ARMATURA: Pelle dura – elimina 20% del danno.
POTENZA DI TIRO: Eccellente – due volte la potenza normale.
CORPO A CORPO: Eccellente (Azza) in grado di distruggere generatori di mostri.
POTERE MAGICO: Scarso – danneggia la maggior parte dei mostri ma non i generatori.

THYRA la Valchiria
ARMATURA: Scudo – elimina il 30% del danno.
POTENZA DI TIRO: Scarsa.
CORPO A CORPO: Buona (spada) – in grado di distruggere i generatori di mostri.
POTERE MAGICO: Moderato – danneggia la maggior parte dei mostri e generatori.

MERLIN il Mago
ARMATURA: Nessuna.
POTENZA DI TIRO: Buona.
CORPO A CORPO: Scarsa (Disarmato) – non in grado do distruggere generatori di mostri.
POTERE MAGICO: Eccellente – danneggia tutti i mostri ed i generatori.

QUESTOR il Folletto
ARMATURA: Cuoio – elimina il 10% del danno.
POTENZA DI TIRO: Scarsa.
CORPO A CORPO: Moderata (pugnale) – non in grado di distruggere i generatori di mostri.
POTERE MAGICO: Ottimo – distrugge quasi tutti i mostri e i generatori.

I Personaggi Malvagi

I mostri escono da generatori disseminati ovunque nelle prigioni ed ogni generatore crea un tipo particolare di mostro. Ci sono tre livelli di generatori: a seconda della forza del generatore, i mostri che esso produce possono essere uccisi in uno, due o tre colpi. Sparate ai generatori per distruggerli.

Fantasmi: non avvicinatevi ai fantasmi – vi colpiranno una volta sola, procurando molto danno, e poi scompariranno. Dovrete sparare ai fantasmi dal momento che non potete combatterli corpo a corpo.

Brontoloni: i brontoloni saliranno di corsa verso di voi e vi colpiranno ripetutamente con i loro bastoni. Sparategli oppure combatteteli corpo a corpo premendo il cuscinetto di comando verso la loro direzione di provenienza man mano che si avvicinano.

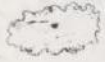
Demoni: i demoni vi lanceranno palle infuocate, oppure vi morderanno ripetutamente se vi sono abbastanza vicini. (Le palle infuocate fanno più danno dei morsi). Sparategli o combatteteli corpo a corpo premendo il cuscinetto di controllo verso la loro direzione di provenienza man mano che si avvicinano.

Tiratori a pallonetto: i tiratori a pallonetto proveranno a colpirvi lanciandovi pietre dalle mura. Dal momento che scapperanno se vi avvicinerete, dovrete o spararagli, o intrappolarli in un angolo e combatterli corpo a corpo.

Maghi: i maghi proveranno a ingannarvi scomparendo mentre si muovono. I vostri colpi non li danneggeranno quando sono invisibili. Quando sono visibili, potete spararagli o combatterli corpo a corpo.

Morte: la morte vi consumerà salute, prendendosi fino a 200 punti, e poi lei stessa morirà. L'unico modo per togliersi di torno la Morte è con la magia – non pensateci nemmeno a combatterla corpo a corpo!

Pozze di acido: pozze di acido verde che vi inseguono. Vi faranno male se le toccate.



"ESSO" (It): quando questo luminoso disco ruotante vi colpirà, diventerete "Esso". I mostri sono attratti dal giocatore che è diventato "Esso" fino a quando non uscirà dal labirinto o toccherà un altro giocatore, che a sua volta diventerà "esso".

I Draghi: draghi che sputano fuoco compariranno raramente ma dovranno essere avvicinati con attenzione. Per distruggerli dovrete colpirli diverse volte in testa con un'arma.

Le Prigioni Sotterranee

Qua e là per le prigioni sotterranee ci sono oggetti da collezionare ed evitare.

Pozioni: vi conferiscono il potere magico per stordire o distruggere mostri e generatori di mostri. Se vengono colpite, il loro effetto è meno potente di quando sono collezionate ed utilizzate.

Pozioni speciali: queste si comportano alla stessa stregua delle pozioni normali quando sono colpite, ma vi conferiranno capacità particolari se vengono collezionate, e cioè:

ARMATURA EXTRA: aumenta la protezione dai colpi.

POTERE MAGICO EXTRA: aumenta l'effetto di tutte le pozioni.

VELOCITÀ EXTRA: aumenta la velocità del vostro eroe.

POTENZA DI TIRO EXTRA: aumenta il danno causato dalla vostra arma.

POTENZA DI COMBATTIMENTO EXTRA: aumenta la vostra forza di combattimento corpo a corpo.

POTENZA DI PRESA EXTRA: aumenta la vostra capacità di portare da sei fino ad un numero illimitato di oggetti.

Cibo: piatti di cibo aumentano la vostra salute di 100 punti.

Sidro: fornisce lo stesso effetto del cibo.

Chiavi: usale per aprire porte nelle mura e scrigni chiusi a chiave. Collezionale e guadagnerai 50 punti omagggio. Se non combatterai per circa mezzo minuto, tutte le porte chiuse a chiave si apriranno da sole.

Tesoro: collezionando uno scrigno ti farà guadagnare 50 punti omaggio. Alcuni scrigni sono chiusi a chiave e avrete perciò bisogno di una chiave per poterli aprire; tali scrigni possono contenere cibo, soldi, una pozione o persino la Morte!

Amuleti: dispositivi magici che conferiscono capacità particolari per breve tempo a coloro che li portano, e cioè:

INVISIBILITÀ: Non potrete essere visti dai mostri.

INVULNERABILITÀ: i mostri non potranno nuocervi, ma la vostra salute diminuirà due volte di più del normale.

REPULSIVITÀ: i mostri non sopporteranno la vostra presenza e scapperanno.

TRASPORTABILITÀ: vi permette di attraversare qualsiasi oggetto solido semplicemente andandolo a cozzare.

10 SPARI SUPER: questi spari eliminano tutti i mostri nel loro percorso e continuano a viaggiare fino a che non incontrano un muro.

SPARI RIFLETTENTI: questi spari rimbalzano sui muri e vi permettono di sparare intorno agli angoli.

Stanze del tesoro: queste compaiono a caso. Quando entrate in una stanza del tesoro, avrete un lasso di tempo limitato per collezionare più oggetti preziosi possibili. Non vi sarà però concesso di tenervi il tesoro a meno che non usciate dalla stanza prima della scadenza del tempo.

Trappole: se calpesterete questi incandescenti disegni blù sul pavimento, alcuni muri scompariranno. (Questi muri possono essere invisibili.)

Trasportatori: incandescenti mattonelle rosse sul pavimento che vi trasporteranno al più vicino trasportatore visibile. Se diversi trasportatori sono situati alla stessa distanza, ne verrà scelto uno a caso per la vostra destinazione. Cercate di trovare modi di influenzare la direzione da prendere.

Uscite: questi corridoi etichettati vi porteranno al livello succesivo oppure al livello specificato. Alcuni livelli hanno false uscite; altri hanno uscite che si spostono, chiudendosi ed aprendosi in un'altra parte. Se riuscirete a tirarla per le lunghe senza dover combattere, tutti i muri di quel livello si trasformeranno in uscite.

Sidro Avvelenato: se colpito, farà rallentare i mostri per breve tempo. Se lo consumate, perderete 50 punti salute.

Pozioni Avvelenate: si comportano alla stessa stregua del cibo avvelenato.

Muri: la maggior parte dei muri sono solidi ma alcuni sembrano un pò diversi e, se vengono colpiti si disintegreranno.

Mattonelle Stordenti: se calpesterete queste mattonelle incandescenti, esse stordiranno il vostro personaggio e poi scompariranno.

Campi di energia: questi pezzi di pavimento infuocati si accendono e si spengono. Se entrerete in un campo di energia mentre è acceso, la vostra salute si consumerà velocemente. I campi di energia non hanno effetto sui mostri e non possono essere distrutti.

Comandi

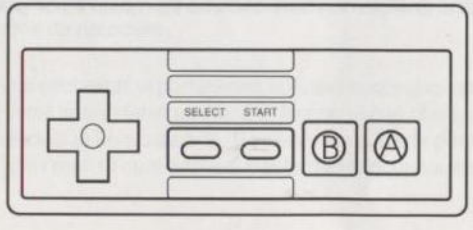
Sposta un personaggio nella direzione corrispondente/Vi permette di selezionare un personaggio.

Start Inizia il gioco/Effettua una pausa nel gioco.

Select Effettua una pausa nel gioco.

Pulsante A Fa sparare l'arma del vostro eroe.

Pulsante B Aziona la magia.



⚠ ATTENZIONE ⚠

NON USARE CON UN APPARECCHIO TELEVISIVO A PROIEZIONE FRONTALE O A RETROPROIEZIONE!

Non usare un apparecchio televisivo a proiezione frontale o a retroproiezione con il tuo Nintendo Entertainment System (NES) o con i giochi studiati per il NES.
Video giochi con scene o schemi statici possono danneggiare permanentemente uno schermo televisivo.
Interrompendo un gioco per un periodo di tempo prolungato e ponendolo in pausa potresti causare un danno simile.
Nintendo declina qualsiasi responsabilitá per danni causati da quanto sopra descritto in quanto tale problema non é collegato a difetti di produzione della Consolle o dei giochi. Immagini fisse o ripetitive possono causare lo stesso danno a un apparecchio di proiezione televisiva. Per ulteriori dettagli rivolgiti al tuo negozio di fiducia.